



BTA关卡制作SOP

单击每行左边的三角可查看图片。

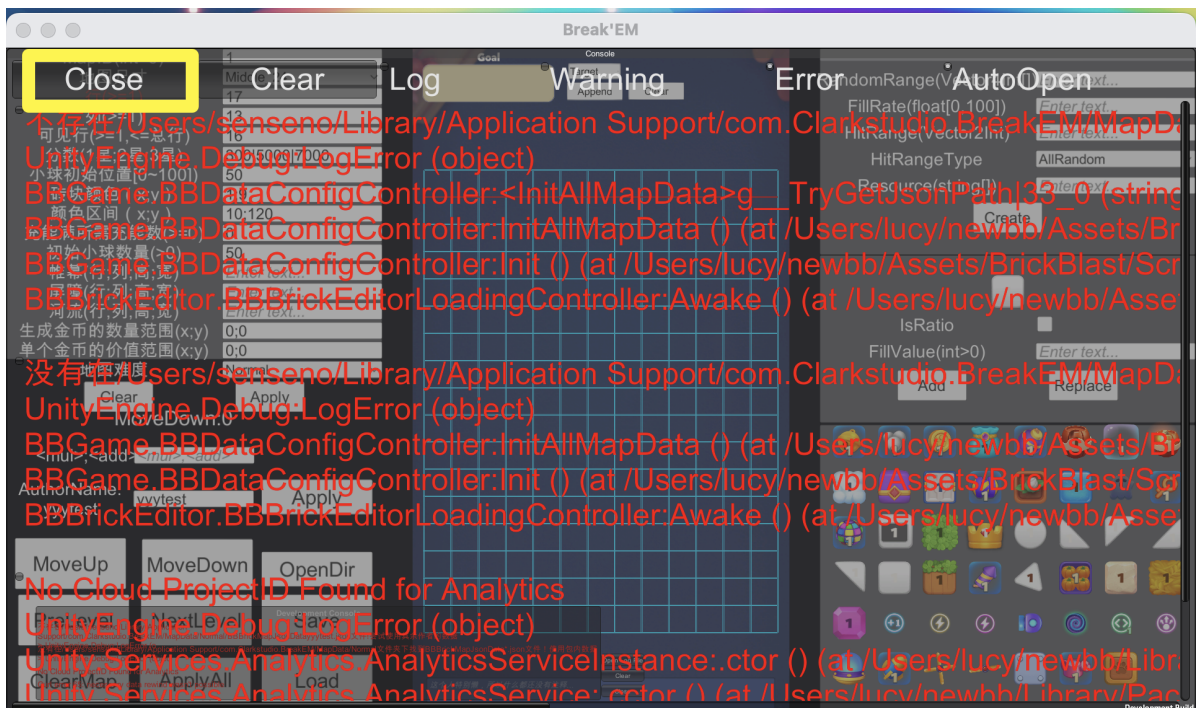
<https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/c106d321-1542-4d81-8286-31274b5be648/BTA%E5%85%83%E7%B4%A0%E9%99%90%E5%88%B6%E8%AF%B4%E6%98%8E.xlsx>

准备

- 下载需下载两个应用程序：editor、player
- ▼ 如果打不开应用程序editor或点击按钮load与save无反应，右键单击应用程序editor显示简介，勾选：使用Rosetta打开



▼ 打开应用程序editor，单击左上角close



▼ 修改设置：左上角修改地图设置，除MapID外，其余确保与图中一致，完毕后单击Apply以保存

MapID(int>0)
Console
尺寸
行(>=1)
列(>=1)
可见行(>=1,<=总行)
分数(1星;2星;3星)
小球初始位置[0~100]
砖块颜色 (x;y)
颜色区间 (x;y)
充能满所需充能数(>=0)
初始小球数量(>0)
帷幕(行;列;高;宽)
屏障(行;列;高;宽)
河流(行;列;高;宽)
生成金币的数量范围(x;
单个金币的价值范围(x;
地图难度

1
Middle 24
17
13
16
300|5000|7000
50
1:9
10;120
0
50
Enter text...
Enter text...
Enter text...
0:0
0:0
Normal

Clear Apply
MoveDown:0
<mul>;<add><mul>;<add>
AuthorName: Enter text... Apply
yyytest
MoveUp MoveDown OpenDir
PreLevel NextLevel Save
ClearMap ApplyAll Load

▼ 创建新的关卡文件：填写AuthorName，并单击Apply，则创建成功

Map:Print>0)
尺寸
行(>=1)
列(>=1)
可见行(>=1,<=总行)
分数(1星;2星;3星)
小球初始位置[0~100])
砖块颜色 (x;y)
颜色区间 (x;y)
充能满所需充能数(>=0)
初始小球数量(>0)
帷幕(行;列;高;宽)
屏障(行;列;高;宽)
河流(行;列;高;宽)
生成金币的数量范围(x;y)
单个金币的价值范围(x;y)
地图难度

1
Middle 24
17
13
16
300|5000|7000
50
1;9
10;120
0
50
Enter text...
Enter text...
Enter text...
0;0
0;0
Normal

Clear
Apply

MoveDown:0

<mul>;<add><mul>;<add>

AuthorName:
yyytest

Enter text...

Apply

MoveUp

MoveDown

OpenDir

PreLevel

NextLevel

Save

ClearMap

ApplyAll

Load

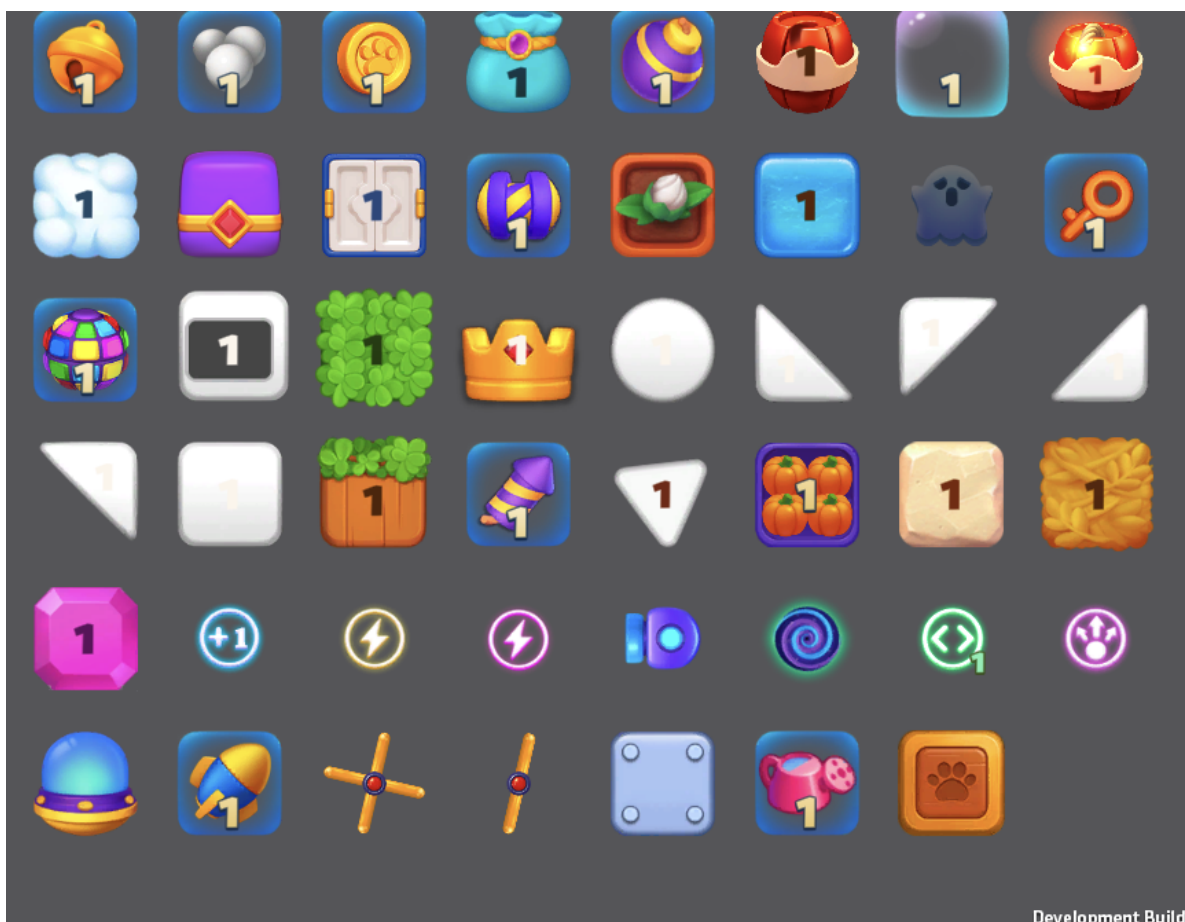
▼ 文件固定地址为：资源库-Application Support-com.Clackstudio.BreakEM-MapData-Normal；单击OpenDir可快速打开此文件夹，不可改动



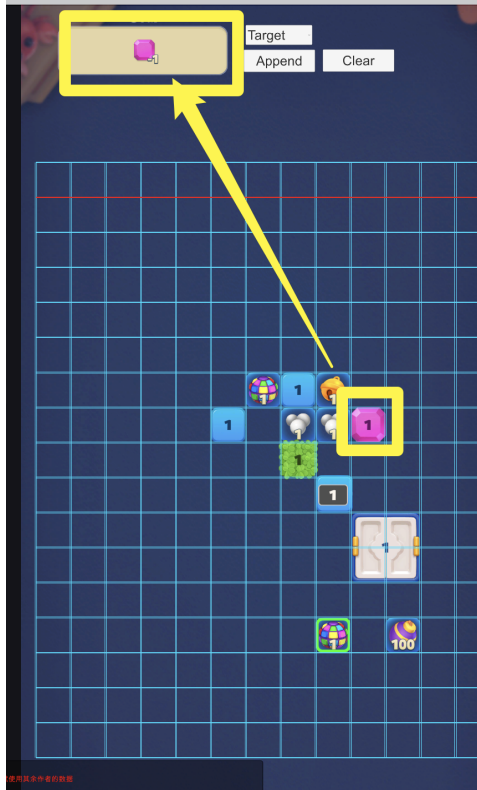
- 填写MapID单击Apply以保存：
 - 一个关卡文件可以有多个关卡，MapID则为这些关卡的id，即此关卡文件的第几关
 - MapID现唯一作用：例如填写9以后会在save的文件名自动生成一个后缀_Level9
- 读取之前已保存的关卡文件：单击Load加载

制作

- ▼ 将右下方元素，移动拖拽到地图单元格即可



- 生命值：双击编辑
- **对应属性**：单击所选元素，可在编辑器右上方编辑其对应属性
 - 未放置任何砖块时，其右上方默认属性无需改动
 - 红色属性默认，无需修改且不可更改
- 目标物：单击所选地图单元格中元素，移动拖拽到上方目标栏即可，单击目标栏可去除目标物
 - 快捷键shift+鼠标左键
 - ▼ -1即表示需清除此地图内所有此元素



- 编辑完成后，单击**Apply**（AuthorName旁边的），再单击其下方的**Save**

试玩

- 打开应用程序player，单击上方**Read**，以读取应用程序editor当前正在编辑的关卡文件
 - 如果再次编辑修改了此关卡，则需要再次重复以上路径单击**Read**刷新数据
- ▼ last为上一关，next为下一关